

L'ÉTRANGE MAISON
PERDUE DANS LE

BROUILLARD

SCENARIO SUPPLEMENTAIRE

Guide du Gardien

Auteur : Stu Monk
Traduction et Mise en forme : Eskilax
<http://epouvante.goldzoneweb.info>

L'Etrange Maison Perdue dans le Brouillard

Choix de l'Histoire

Répondez aux questions suivantes et enregistrez vos réponses secrètement avec vos marqueurs Choix d'Histoire :

1. L'Elu veut des visiteurs parce que :

- a. Il possède le 'Rubis de R'lyeh', il contrôle donc les Profonds dans ce monde et il recherche d'autres victimes pour ses expériences.
- b. Le 'Rubis de R'lyeh' l'a rendu fou et il croit être le seul à pouvoir fournir des nouvelles victimes en sacrifice à son Maître, Dagon, Le Roi des Profondeurs.
- c. Il faisait partie d'un ordre ancien protégeant le 'Rubis de R'lyeh', passage de ce monde vers le monde de R'lyeh. Les Créatures-des-Profondeurs sont à sa recherche pour fusionner notre monde avec le leur. L'Elu est le seul survivant de cet ordre et doit trouver un remplaçant.

2. L'Elu se cache dans :

- a. Le Placard de Rangement
- b. Le Grenier

3. Le Mot de Passe est caché dans :

- a. Le Salon
- b. La Chambre principale

4. La pièce qui s'effondre est :

- a. La Salle à Manger
- b. Le Couloir 2

5. La clé qui ouvre le reste de la maison se trouve dans :

- a. La Salle de Bain 1
- b. La Cuisine

Installation du Matériel

Effectuez les étapes suivantes :

1. Cartes Indice

Préparez les Cartes Exploration Indices en fonction de vos Marqueurs Choix d'Histoire.

2. Cartes Exploration

Préparez les cartes suivantes :

Clé en Argent, Clé en Laiton, Colt .38, Couteau, De Vermis Mysteriis, Fusil, Hache, Masse, Mot de Passe, Phrase Magique, Preuve Flagrante, Rubis de R'lyeh, Sédatif, Torche, Vin Saturnien, Whisky, Rien d'intéressant x9.

3. Cartes obstacles (?)

Préparez les cartes suivantes :

Boîte à Secret, Coffret, Placard Verrouillé.

4. Cartes Verrou

Préparez les cartes suivantes :

Entrée Barrée, Passage Gardé, Passage Terrifiant, Porte Coincée, Porte Fermée, Porte Runique, Salle Obscure, Verrou Magique.

5. Cartes Mythe

Préparez les cartes portant les icônes suivantes :

Chauves-souris – pistolet – escalier descendant - escalier montant.

Ensuite retirez les cartes « *Une Présence Impie* » et « *Obscurité Profonde* », remettez-les dans la boîte, elles ne sont pas utilisées dans ce scénario.

6. Cartes Action du Gardien

Préparez les cartes suivantes :

Attaque d'un Profond, Commander les Séides, Présence Maléfique, Ténèbres, Pulsions Incontrôlables.

7. Carte Objectif

Prenez la carte objectif correspondant à votre marqueur de choix d'histoire #1.

8. Cartes de départ et menace

Piochez 2 cartes Mythe, 1 carte Trauma et prenez 1 pion menace dans la réserve.

Informations supplémentaires

S'il est demandé de **mettre en jeu un monstre dans le Vestibule**, le Gardien doit le placer sur la case où se trouve la porte à l'extrême sud.

S'il est demandé de mettre en jeu un **'Maniaque'**, le Gardien utilise une figurine classique de maniaque mais jette deux dés secrètement ; ajoutez le résultat des deux dés à la vie du *Maniaque*. Ce maniaque est un monstre nommé appelé : **'L'Elu'**

S'il est demandé de mettre en jeu un **'Profond'**, le Gardien choisit et place un *Zombie* non utilisé. Ce ne sont pas des 'Monstres nommés' et sont considérés comme des *'bêtes'* (utilisez donc le deck de combat lié aux 'bêtes').

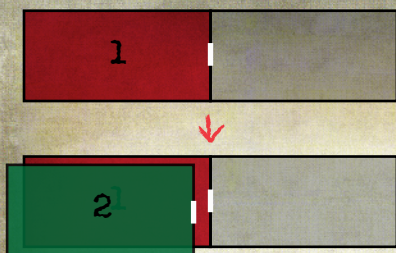
S'il est demandé de mettre en jeu une **'Créature-des-profondeurs'**, le Gardien choisit et place un *Chien de Tindalos* non utilisé et ajoute +4 à la vie du monstre par investigateur. Les *Créature-des-profondeurs* sont considérées comme des monstres de la catégorie : *'Etrange'* (utilisez donc le deck de combat *'Etrange'*). Une *'Créature-des-profondeurs'* est un monstre nommé.

De plus :

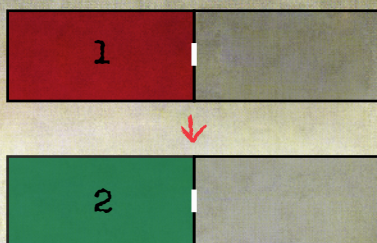
S'il est demandé de **'Recouvrir une Tuile'** alors le Gardien place la nouvelle tuile sur l'originale. Vérifiez que les portes sont correctement connectées aux portes déjà existantes. Toutes les Cartes Explorations (non découvertes) d'une salle recouverte retournent dans la boîte faces cachées.

S'il est demandé de **'Remplacer une Tuile'** alors le Gardien enlève la tuile existante et la remplace par la nouvelle. Il la connecte en priorité à la porte ou au couloir de la tuile la plus proche. Toutes les Cartes Explorations (non découvertes) d'une salle remplacée retournent dans la boîte face cachée.

Recouvrir une Tuile



Remplacer une Tuile



1: Ancienne tuile
2: Nouvelle tuile
□ : Porte

Répartir les Cartes

Faites une pioche à partir des cartes Exploration suivantes :

Colt .38, Couteau, Fusil, Hache, Masse, Sédatif, Torche, Vin Saturnien, Whisky, Rien d'intéressant x7.

Mélangez cette pioche, et placez-les face cachée devant vous. Cette pioche est maintenant considérée comme 'L'inventaire'.

Lorsqu'il est demandé de placer une carte 'Aléatoire' dans une des pièces, tirez une carte à partir de l'Inventaire et utilisez-la comme carte Aléatoire.

(Il est donc possible qu'une carte 'Rien d'intéressant' se trouve au dessus d'une carte d'exploration de type objet. Vous pouvez expliquer cela par le fait qu'un investigateur a fouillé d'abord un coin inintéressant de la pièce avant de trouver quelque chose.)

Placez les cartes suivantes dans les salles indiquées

Salle de Bain 1

- 5A : Clé en Argent, Indice 5
- 5B : Rien d'intéressant, Aléatoire

Couloir 1

- 5A : Aléatoire, Porte Runique 🔒
- 5B : Aléatoire, Porte Fermée 🔒

Cuisine

- 5A : Rien d'intéressant, Aléatoire
- 5B : Clé en Argent, Indice 5

Chambre d'Ami

- 5A : Rien d'intéressant, Aléatoire, Porte Coincée 🔒
- 5B : Clé en Laiton, Indice 4, Porte Coincée 🔒

Salon

- 3A : Mot de Passe, Indice 3, Placard Verrouillé (?), Passage Gardé 🔒
- 3B : Rien d'intéressant, De Vermis Mysteriis, Preuve Flagrante, Passage Terrifiant 🔒

Le Placard de Rangement

- 2A : Rubis de R'lyeh, Indice 1, Boîte à Secret(?), Verrou Magique 🔒
- 2B : Phrase Magique, Indice 2, Coffret (?), Entrée Barrée 🔒

Vestiaire

- 5A : Aléatoire, Salle Obscure 🔒
- 5B : Aléatoire, Porte Runique 🔒

Salle de Bain 2

- 5A : Indice 4, Clé en Laiton
- 5B : Rien d'intéressant, Aléatoire

Grenier

- 2A : Phrase Magique, Indice 2, Coffret (?), Entrée Barrée 🔒
- 2B : Rubis de R'lyeh, Indice 1, Boîte à Secret(?), Verrou Magique 🔒

Chambre Principale

- 3A : Rien d'intéressant, De Vermis Mysteriis, Preuve Flagrante, Passage Terrifiant 🔒
- 3B : Mot de Passe, Indice 3, Placard Verrouillé (?), Passage Gardé 🔒

Vestibule

- 5A : Aléatoire, Porte Fermée 🔒
- 5B : Aléatoire, Salle Obscure 🔒

Cartes Exploration Restantes :

Placez aléatoirement 1 carte de l'inventaire dans chaque salle vide.



Prologue

Quand tous les joueurs ont fini leur préparation, lisez à haute voix le texte suivant :

Le brouillard semble avoir également enveloppé l'intérieur de la maison ; vous ne voyez pas plus loin que le bout de votre nez. Alors que vous refermez la porte pour atténuer le son des vagues s'écrasant sur la falaise, vous sentez la maison trembler, comme si celle-ci voulait que la porte soit fermée...

Vous vous retournez vers la pièce et inclinez la tête pour écouter attentivement les bruits environnants. Vous entendez le son d'un robinet qui coule dans une pièce proche de celle-ci ; peut-être que celui qui a laissé la porte ouverte a oublié de le couper !?

Auteur : Stu Monk

Traduction/Adaptation Graphique : Eskilax

Relecture : Maester, Mella, Vlad